

**KESAN PERJALANAN  
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Gevin Hedva El Khansya**

**NIM 1612662021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**KESAN PERJALANAN  
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2023

## PERNYATAAN PENGESAHAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GEVIN HEDVA EL KHANSYA  
NIM : 1612662021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Judul Penciptaan : KESAN PERJALANAN DALAM PENCIPTAAN SENI  
LUKIS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



Gevin Hedva El Khansya

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul: KESAN PERJALANAN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Gevin Hedva El Khansya, NIM 1612662021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

  
Wiyono, M. Sn.

NIP. 19670118 199802 1 001/ NIDN 0018016702

Pembimbing II/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 00/ NIDN 0004017605

Cognate/ Anggota

  
Deni Junaedi, S. Sn, M. A.

NIP. 19730621 210604 1 000/ NIDN 0021067305

Ketua Jurusan/ Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 00/ NIDN 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 196911081993031001/ NIDN. 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya. Tidak lupa shalawat dan salam penulis kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “KESAN PERJALANAN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS” sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

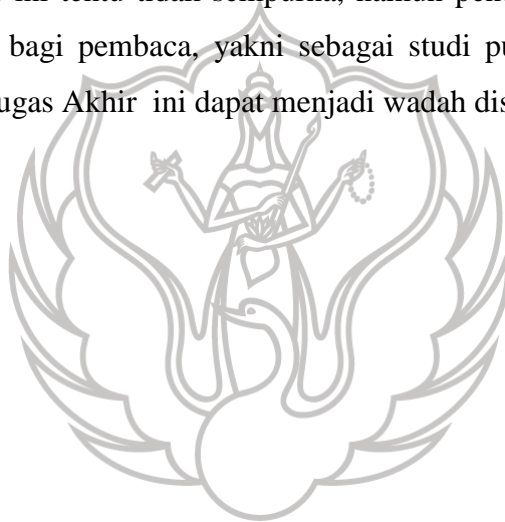
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan TA ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, untuk itu sangat diharapkan koreksi dan saran sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan di waktu selanjutnya. Berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara fisik maupun mental sehingga TA ini dapat diselesaikan, untuk itu, dengan penuh rasa hormat dan rasa syukur penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan TA Penciptaan ini dengan baik.
2. Mama, Papa, Bang Givan, Geza, Gezy, dan Gizel yang selalu memberikan dukungan penuh.
3. Wiyono. M. Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran, arahan, kesediaan waktu, selama proses penulisan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
4. Dr. Miftahul Munir. M. Hum, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, arahan, serta pengingat untuk selalu cermat dalam proses penulisan Tugas Akhir.
5. Drs. Dendi Suwandi selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
6. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir dan sidang.
7. Deni Junaedi, S. Sn, M A., selaku penguji ahli yang telah memberikan kritik dan saran selama sidang Tugas Akhir .

8. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu, saran, dan ruang diskusi selama perkuliahan.
9. Ega, Rhandu, Desy, Clesia, Barsel, Alit dan Jajaran Sanggeni sebagai teman perjuangan yang spesial bagi saya.
10. Keluarga Seni Murni Angkatan 2016 atas dukungan dan bantuan sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.

Kepada semua pihak yang telah membantu, penulis ucapkan terima kasih banyak, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan pembaca serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini tentu tidak sempurna, namun penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, yakni sebagai studi pustaka. Penulis berharap melalui laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi wadah diskusi, kritik, dan saran.



Yogyakarta, 2 Juni 2023

Gevin Hedva El Khansya

## DAFTAR ISI

<b>KESAN PERJALANAN.....</b>	<b>II</b>
<b>PERNYATAAN PENGESAHAN.....</b>	<b>III</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>X</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Masalah .....	2
C.Tujuan Dan Manfaat.....	3
1. Tujuan .....	3
2. Manfaat .....	3
D.Makna Judul.....	4
<b>BAB II KONSEP.....</b>	<b>5</b>
A.Konsep Penciptaan.....	5
B.Konsep Perwujudan.....	13
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>19</b>
A.Bahan dan alat.....	19
1. Bahan.....	19
2. Alat.....	23
3. Teknik .....	29
B.Tahap Perwujudan.....	30
1. Persiapan .....	30
2. Pengamatan .....	30
5. Pemunculan Karya .....	32
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
A.Foto Diri Mahasiswa dan Biodata.....	69
B.Curriculum Vitae.....	69
C.Poster.....	72
D.Katalog .....	73
E.Dokumentasi Display Dan Pameran.....	74

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar I Konsep Penciptaan

Gambar 1. 1 Vincent van Gogh, <i>A Pair of Shoes</i> .....	7
Gambar 1. 2 <i>Merchandise</i> Museum Van Gogh.....	8
Gambar 1. 3 Vincent van Gogh Fishing boats in Saintes-Marie.....	9
Gambar 1. 4 Gevin El Khansya, Self Potrait #1.....	10
Gambar 1. 5 Gevin El Khansya, Self Potrait #2.....	11
Gambar 1. 6 Denny Snod, Never ending game #2.....	12

### Gambar II Konsep perwujudan

Gambar 2. 1 Jim Musil, Morro Bay Drive .....	15
Gambar 2. 2 Dan Ferguson, Rave 1991 .....	16
Gambar 2. 3 Maruo C. Martinez Cursed fireplace.....	17
Gambar 2. 4 Paul Cezanne, Le Château de Médan.....	18

### Gambar III Proses pembentukan

Gambar 3. 1 Kanvas .....	20
Gambar 3. 2 Spanram yang telah dipasang Kanvas.....	21
Gambar 3. 3 Propan Aqua Stone care Doff.....	21
Gambar 3. 4 Cat akrilik Propan Acrylux .....	22
Gambar 3. 5 Cat Pelapis Merk No Drop.....	23
Gambar 3. 6 <i>Gun tacker</i> “Mollar 3 in 1 Stapler gun 4-14mm” .....	23
Gambar 3. 7 Gunting Kain.....	24
Gambar 3. 8 Spidol <i>Boardmarker</i> Snowman BG12 .....	24
Gambar 3. 9 <i>Sketchbook</i> .....	25
Gambar 3. 10 Kuas Artemedia 150-B <i>Flat Bristle Brush</i> .....	26
Gambar 3. 11 Kuas Garis / <i>Lining Fitch</i> “Ace Oldfields”.....	26
Gambar 3. 12 Kuas “ <i>Vtec Flat nylon Brush</i> ” dengan Berbagai Ukuran.....	27
Gambar 3. 13 <i>Palette</i> dengan Merk Artemedia. ....	27
Gambar 3. 14 <i>Sealware</i> Tantos .....	28
Gambar 3. 15 Ember Bekas .....	28
Gambar 3. 16 Kain Lap.....	29
Gambar 3. 17 Studio Lukis .....	30
Gambar 3. 18 Data berbagai sumber.....	31
Gambar 3. 19 Sketsa kasar dan jurnal.....	32
Gambar 3. 20 Berbagai Sketsa yang diaplikasikan ke Kanvas .....	32
Gambar 3. 21 <i>Blocking</i> Tahap 1.....	33
Gambar 3. 22 <i>Blocking</i> Tahap 2.....	33
Gambar 3. 23 <i>Blocking</i> Tahap Akhir. ....	34



#### **Gambar IV Deskripsi Karya**

Gambar 4. 1 <i>Family Trip</i> , 2023 Akrilik di Kanvas, 100Cm X 100Cm .....	36
Gambar 4. 2 <i>Bath Time</i> , 2023 Akrilik di Kanvas, 70cm x 70cm.....	38
Gambar 4. 3 <i>Lost</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80 cm x 80 cm .....	40
Gambar 4. 4 <i>Rest Area</i> , 2023, Akrilik di kanvas, 80 cm x 80 cm .....	42
Gambar 4. 5 <i>Fog Hunter</i> , 2020 Akrilik di kanvas, 80 cm x 80 cm .....	44
Gambar 4. 6 <i>Smokey</i> , 2023 Akrilik di kanvas , 90 cm x 90 cm .....	46
Gambar 4. 7 <i>Golden sun</i> , 2022 Akrilik di kanvas, 70 cm x 70 cm.....	48
Gambar 4. 8 <i>Council Brothers</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80 cm x 80 cm.....	50
Gambar 4. 9 <i>Oleng Kapten</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80cm x 80cm .....	52
Gambar 4. 10 <i>Dragon Breath</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 70 cm x 70 cm.....	54
Gambar 4. 11 <i>Papers, Please</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80cm x 80cm .....	56
Gambar 4. 12 <i>Picnic in the Beach</i> , 2021 Akrilik di Kanvas, 80cm x 80cm .....	58
Gambar 4. 13 <i>Let it Cook</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80cm x 80cm .....	60
Gambar 4. 14 <i>Summer Time</i> , 2021 Akrilik di kanvas, 80x80cm .....	62
Gambar 4. 15 <i>Rampage</i> , 2023 Akrilik di kanvas, 80cm x 80cm .....	64

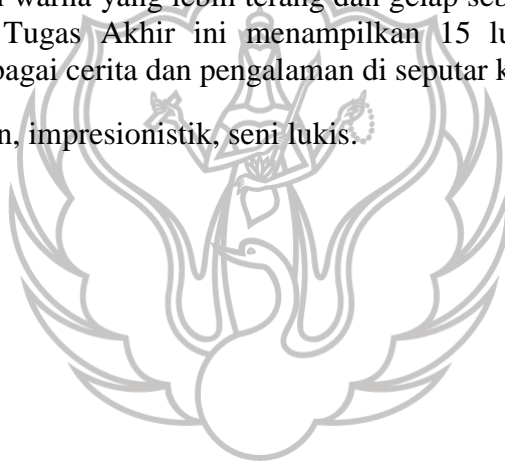
#### **Gambar V Lampiran**

Gambar 5. 1 Foto Mahasiswa.....	69
Gambar 5. 2 Poster Pameran.....	72
Gambar 5. 3 Katalog A .....	73
Gambar 5. 4 Katalog B.....	73
Gambar 5. 5 Persipan Loading Karya ke Galeri .....	74
Gambar 5. 6 Proses Display .....	74
Gambar 5. 7 Pengunjung Pameran 1 .....	74
Gambar 5. 8 Pengunjung Pameran 2.....	74
Gambar 5. 9 Pengunjung Pameran 1 .....	74
Gambar 5. 10 Pengunjung Pameran 2.....	74

## ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir ini muncul karena keinginan untuk menyampaikan beragam cerita seputar kesan perjalanan, karena setiap peristiwa tentangnya mengandung kejadian-kejadian yang unik dan menarik. Karya seni lukis menunjukkan momen di saat penulis dalam kondisi *mood* yang berantakan, sedih, bahagia, emosi, bahkan dalam keadaan trauma. Fokus karya ini keseluruhan latar kondisi tersebut menjadi acuan penulis dalam penciptaan karya seni lukis. Penciptaan Tugas Akhir ini mempunyai tujuan yaitu penggambaran momen mengesankan di perjalanan yang dijadikan karya seni lukis dengan gaya impresionistik sebagai preferensi penulis dalam pengkaryaan. Karya seni lukis ditampilkan menggunakan rasio 1:1 dengan media cat akrilik di kanvas. Tahapan pembuatan dimulai dari pelapisan kanvas menggunakan pelapis untuk membuat permukaan kanvas siap dilukis, lalu sketsa langsung menggunakan cat akrilik dengan warna yang lebih terang atau transparan, *blocking* dengan warna tengah, lalu menggunakan warna yang lebih terang dan gelap sebagai penyelesaian dalam berkarya. Karya Tugas Akhir ini menampilkan 15 lukisan dalam prosesnya menceritakan berbagai cerita dan pengalaman di seputar kesan perjalanan.

Kata Kunci : kesan, impresionistik, seni lukis.



## ABSTRACT

*The creation of this Final Project work arises from the desire to convey various stories about the impression of travel, because every event about it contains unique and interesting events. The artworks show moments when the author is in a messy mood, sad, happy, emotional, and even traumatized. The focus of this work is the overall setting of these conditions that become the author's reference in the creation of paintings. The purpose of this Final Project is to depict memorable moments in the journey that are made into paintings with impressionistic style as the author's preference in the work. The artworks are displayed using a 1:1 ratio with acrylic paint media on canvas. The stages of creation start from coating the canvas using a coating to make the canvas surface ready for painting, then sketching directly using acrylic paint with lighter or transparent colors, blocking with the middle color, then using lighter and darker colors as a completion in the work. This Final Project work features 15 paintings in the process of telling various stories and experiences around the impression of travel.*

*Keywords: impression, impressionistic, painting.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Momen merupakan fenomena yang selalu ada di kehidupan dengan cerita yang berbeda pada setiap manusia. Seperti momen seseorang tenggelam di sungai dan selamat, momen indah sepasang kekasih yang berada di pantai di sore hari, ataupun momen kelulusan teman terdekat. Sejak kecil, kebiasaan penulis adalah berpergian, misalnya di saat pulang sekolah menyempatkan diri untuk memutar kampung sebelum sampai rumah dengan sepeda maupun jalan kaki, melewati sungai yang masih jernih di kala itu. Tradisi unik di lingkungan keluarga, di mana beberapa tahun sekali terutama di saat lebaran selalu pulang kampung mengunjungi keluarga dari orang tua yang berada di Padang, atau keluarga dari Ibu di Blora ataupun sanak saudara yang berada di Bogor. Penulis berpergian ke mana saja bersama dengan orang tua, diperlihatkan bagaimana asyiknya berada di suatu tempat yang belum dikunjungi, bagaimana jarak tempuhnya, Hingga ada seseorang pernah berkata, “Kok bisa berpergian terus sih, bareng keluarga lagi, apalagi lengkap semua dan tidak ada yang absen.” Frekuensi bepergian itu mulai berkurang waktu sudah beranjak dewasa, di mana beberapa teman atau pun relasi sulit untuk berpergian bersama keluarga lagi. Pada akhirnya bepergian sendirian, tidak bersama siapa-siapa, hanya bersama alam.

Dari semua perjalanan memiliki kesan di balik itu. Apa yang akan terjadi di destinasi tujuan tidak akan pernah benar-benar diketahui hingga merasakannya sendiri. Mengenai perjalanan yang berkesan, bagi penulis setiap perjalanan dengan caranya sendiri, selalu dapat membuka mata akan momen dan interaksi yang ditemui di suatu tempat, seperti bertemu dengan hewan primata yang langka di saat melewati hutan Sumatera, menemukan sebuah jalur *offroad* yang rusak namun sangat indah karena di sekeliling

jalan berdekatan dengan pantai, ada juga kendala yang pastinya merepotkan hingga menjadi mimpi buruk untuk beberapa orang. Sebagai contohnya, kehabisan bensin di tengah malam di mana jarak stasiun pengisian bahan bakar sangat jauh, adanya bandit di hutan belantara, demam hingga diare yang disebabkan macetnya jalan saat pulang kampung dan sulitnya mencari kamar mandi, hingga masalah mesin tiba-tiba jebol di saat berada di tempat yang jauh dari jangkauan manusia dan harus menginap semalaman di lokasi tersebut.

Kesan dari sebuah perjalanan menjadi ketertarikan tersendiri terutama dari pengalaman pribadi yang banyak mengalami kendala. Seiring waktu, tradisi bepergian bersama keluarga mulai berkurang, hingga kini momen bersama hanya saat di rumah pada saat tertentu. Karena bertambahnya usia yang berpengaruh kepada kegiatan masing masing, terutama dengan adanya pasca-isolasi besar-besaran saat pandemi membuat taman wisata, rumah makan, pusat perbelanjaan, pelabuhan, hingga jalan sekitar dibatasi. Salah satu momen berharga itulah membuat penulis rindu akan perjalanan bersama keluarga, bersama teman, maupun sendirian. Dari hal seperti itulah penulis memilih kesan di perjalanan sebagai acuan penciptaan dalam seni lukis dengan memilih gaya impresionis sebagai referensi dalam mengerjakan lukisan.

## **B. Rumusan Masalah**

Ide dan gagasan yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil renungan penulis dari problematika individu dan pengalaman sebagai dasar pemikiran pengkaryaan. Beberapa pertanyaan yang menjadi perumusan sebagai berikut:

- a. Apa saja kesan-kesan perjalanan yang menarik untuk dijadikan ide penciptaan seni lukis.
- b. Bagaimana memvisualkan kesan perjalanan dalam karya seni lukis dengan bahan, teknik, dan gaya yang sesuai.

### C. Tujuan Dan Manfaat

Karya seni Tugas Akhir adalah proses akhir dari seluruh pencapaian selama kuliah di ISI Yogyakarta, dari berbagai riset bentuk visual yang membuat penulis menemukan jati diri dalam mengekspresikan karya. Dari setiap apa yang dikerjakan pasti memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan dan manfaat yang penulis urutkan sebagai berikut:

#### 1. Tujuan

- a. Memahami kesan perjalanan di dunia *traveling*, bepergian, dan kendala selama diperjalanan.
- b. Mewujudkan visual kesan perjalanan dalam karya seni lukis menggunakan cat akrilik di kanvas dengan teknik impresionistik.

#### 2. Manfaat

- a. Bagi penulis bermanfaat sebagai studi proses lanjut pembelajaran seni lukis.
- b. Bagi pembaca besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan seni lukis.
- c. Bagi Institut Seni Indonesia sebagai tambahan referensi dan sumber kajian untuk mahasiswa baru maupun mahasiswa lama.

#### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman karena meluasnya arti dan penafsiran terhadap judul “Kesan Perjalanan dalam Penciptaan Seni Lukis,” penulis menjabarkan makna judul sebagai berikut:

##### 1. Kesan:

Kata kesan merujuk ke arah impresi atau persepsi terhadap suatu momen yang telah berlalu. Menurut Desideranto dalam Psikologi Komunikasi Jalaluddin Rahmat (2007:16) persepsi adalah penafsiran suatu obyek, peristiwa atau informasi yang dilandasi oleh pengalaman hidup seseorang yang melakukan penafsiran itu.

##### 2. Perjalanan:

Kata perjalanan merujuk ke arah berpergian ke suatu destinasi. Menurut Dendy Sugono dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008: 610), Perjalanan merupakan kepergian dari suatu tempat ke tempat yang lain

##### 3. Dalam:

Kata penghubung yang bermaksud, merujuk kepada, ditujukan sebagai.

##### 4. Penciptaan:

Merujuk kepada proses menciptakan, mewujudkan, mengadakan, membuat.

##### 5. Seni lukis:

Menurut Mikke Susanto (2011: 216), seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan “KESAN PERJALANAN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS” adalah proses penciptaan seni yang terinspirasi dari penulis di saat melakukan *travelling* yang sulit dilupakan sebagai pokok isi dalam proses penciptaan karya seni lukis.